

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B2
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM BAKTI VI KEBAKKRAMAT
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013**

ARTIKEL PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**Disusun Oleh :
NURUL KHOTIMAH
A 53A100 071**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan, Kartasura Telp. (0271)717417 Fax : 715448 Surakarta 57102

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Ahmad Fathoni, SE.M.Pd
NIK : 062
Pangkat : Lektor Kepala
Jabatan : Pembimbing

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Nurul Khotimah
NIM : A 53A100071
Jurusan : FKIP /S1 PAUD
Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK PADA
ANAK KELOMPOK B2 TAMAN KANAK-
KANAK ISLAM BAKTI VI KEBAKKRAMAT
TAHUN PELAJARAN 2012-2013

Telah membaca dan menyetujui bahwa skripsi ini layak untuk di publikasikan.
Demikian skripsi ini dipersetujui dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 30 Januari 2013

Pembimbing

Drs. Ahmad Fathoni, SE. M. Pd

062

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B2
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM BAKTI VI KEBAKKRAMAT
TAHUN PELAJARAN 2012-2013**

**Disusun oleh:
NURUL KHOTIMAH
NIM:A53A100071**

**Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Univesita Muhammadiyah Surakata
Jl. Ahmad Yani, Tromol Pos I, Pabelan, Kartosuro 57102
Telp.(0271)717417,719483, Email:ums@ums.ac.id**

ABSTRAK

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B2
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM BAKTI VI KEBAKKRAMAT
TAHUN PELAJARAN 2012-2013**

Nurul Khotimah, A53A100071, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2013, 69 halaman, lampiran-lampiran

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok pada anak kelompok B2 Taman Kanak- Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 20 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Peningkatan kreativitas anak difokuskan pada kreativitas membangun atau mengkonstruksi. Penelitian yang dilakukan termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini melalui 2 siklus yang masing-masing siklus ada 2 pertemuan dengan durasi masing-masing pertemuan 60 menit. Hasil analisis data dari penelitian yang dilakukan menunjukkan peningkatan kreativitas anak cukup signifikan, pada prasiklus tingkat kreativitas anak menunjukkan prosentase 35%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan kreativitas anak sebesar 68%, sehingga besar peningkatan kreativitas anak 33% dan setelah tindakan pada siklus II tercapai prosentase sebesar 87% sehingga peningkatan kreativitas anak dari siklus I ke siklus II sebesar 20,5%. Total peningkatan keseluruhan adalah 53,5%. Hasil ini sudah melebihi target yang ditetapkan peneliti yang menetapkan hasil akhir dari penelitian sebesar 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa permainan balok cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran peningkatan kreativitas anak.

Kata kunci: Permainan, Balok, Kreativitas

A. PENDAHULUAN

Di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat kelas B2, ditemukan bahwa kreativitas anak rendah, ini terbukti dari 20 anak, hanya ada 7 anak (35%) saja yang memiliki kreativitas cukup baik, sedang 13 anak (65%) kreativitasnya masih rendah.

Hal ini disebabkan guru/pendidik belum menggunakan metode pembelajaran secara tepat, bisa juga metode yang digunakan tepat tapi guru kurang inovatif dalam mengkreasikannya dalam bentuk metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Hal ini juga disebabkan seringnya anak didikte atau hanya sekedar diminta meniru apa yang disediakan guru, misal dalam kegiatan menggambar. Akibatnya anak merasa kurang bebas dalam mengeksplor pengalaman-pengalamannya, dan akhirnya anak akan terjebak dalam kegiatan yang membosankan.

Untuk itulah selaku pendidik Taman Kanak-Kanak, penulis berusaha memperbaharui metode yang selama ini digunakan dengan memilih permainan balok sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas bagi anak-anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti VI Kebakkramat kelas B2, dengan alasan balok memiliki berbagai keunggulan.

Dari alasan tersebut di atas maka penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul : “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Pada Anak Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat Tahun Ajaran 2012/2013”.

Dalam penelitian ini akan meneliti tentang kreativitas anak dalam membangun atau mengkonstruksi pada anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 melalui permainan balok di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut, manfaat teoritis untuk menambah pengetahuan bagi peneliti tentang bagaimana proses kegiatan permainan balok untuk meningkatkan kreativitas balok. Manfaat praktis yang dapat diharapkan adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan PAUD di lingkup TK Islam bakti VI Kebakkramat khususnya.

B. LANDASAN TEORI

Kreativitas adalah kemampuan individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan differensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Ira, 2011: 4). Sesungguhnya apa yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru semua, tetapi merupakan gabungan atau kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Ciri umum anak yang kreatif , berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar, memiliki minat yang luas, memiliki kegemaran dan kegiatan yang kreatif., mandiri, memiliki rasa percaya diri, memiliki rasa humor yang tinggi, cenderung tertarik pada hal-hal yang rumit, memiliki sifat egosentris, penuh semangat, cerdik, keras kepala, emosional. (Ira: 2011, 6)

Menurut Ahmadi (2091:249), faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kreativitas anak ada dua yaitu faktor indogen ialah faktor yang datangnya dari diri sendiri. Faktor ini meliputi faktor biologis (faktor yang bersifat jasmani) dan faktor psikologis (faktor yang bersifat rohani). Faktor exogen ialah faktor yang datangnya dari luar. Faktor ini meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Balok adalah salah satu permainan edukatif yang biasanya tersedia di setiap lembaga pendidikan TK. Balok memiliki bentuk-bentuk yang khas seperti segitiga, segiempat, lingkaran, kerucut dan sebagainya. Balok merupakan permainan manipulatif, artinya anak dapat menggunakan alat permainan ini sesuai yang dikehendaki anak. Balok juga merupakan alat permainan yang multiguna, artinya balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran, besar, sedang, kecil, sehingga bisa untuk belajar mengenal ukuran, balok juga bisa mengenal warna dan balok juga untuk melatih motorik halus.

C. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Tempat penelitian di adakan di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI terletak di Dusun Gedangan, Kelurahan Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar.

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester gasal yaitu selama 4 bulan, mulai awal September 2012 sampai akhir Desember 2012.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yang menjadi subyek penelitian adalah anak kelas B2 Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.

Indikator kinerja yang ingin dicapai adalah meniru menyusun balok lebih dari 12 kubus, menyusun berbagai bentuk dari balok-balok, menciptakan bentuk dari berbagai bentuk geometri, menciptakan bentuk bangunan dari balok yang lebih kompleks. Dari pra siklus 35%, siklus I menjadi 60% dan siklus II mencapai 80%

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari 2 putaran pada setiap siklusnya dan alokasi waktu pada setiap putaran adalah 60 menit. Tahapan dalam setiap siklus yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu , tanggal 1 Desember 2012, pertemuan kedua akan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 Desember 2012..

Peningkatan kreativits anak dari pra siklus ke siklus I sebesar 33%. Setiap indikator-indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu meniru menyusun balok lebih dari 12 kubus nilainya 37,3 dengan prosentase yang mencapai 54,5 %, menyusun berbagai bentuk dari balok-balok nilainya 40 dengan prosentase mencapai 53,5%, menciptakan berbagai bentuk dari bentuk geometri nilainya 39 dengan prosentase mencapai 55,25%, menciptakan bentuk bangunan dari balok yang lebih komplek nilainya 27,7 dengan prosentase mencapai 44,5%. Pada siklus I penelitian belum bisa dikatakan berhasil walaupun kreativitas pada setiap indikatornya sudah meningkat karena belum semua indikator mencapai prosentase yang ditetapkan oleh peneliti.

2. Siklus II

Perencanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2012. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 Desember 2012, dan untuk pertemuan yang kedua akan dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 13 Desember 2012. Kegiatan perencanaan pada siklus II ini juga digunakan untuk menyampaikan tentang hasil observasi dan analisis selama pelaksanaan siklus I dan kemudian mendiskusikan kelebihan dan kekurangan selama siklus I tersebut.

Setelah pertemuan yang terakhir kali ini peneliti sudah dirasa berhasil, karena pada pertemuan siklus II peningkatan kreativitas anak sudah baik

dibandingkan dengan sebelum ada tindakan dan pada siklus I yang lalu. Peningkatan kreativitas anak dari siklus I ke siklus II mencapai 20,5 %.

B. Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian berikut ini akan dijabarkan pada pembahasan hasil penelitian yang meliputi proses peningkatan kreativitas melalui permainan balok.

Data kreativitas anak yang didapat pada pra tindakan yaitu terlihat pada indikator anak mampu meniru menyusun balok lebih dari 12 kubus nilainya dengan prosentase 35%, anak mampu meniru menyusun berbagai bentuk dari balok-balok dengan prosentase 35,5%, anak mampu menciptakan bentuk dari berbagai bentuk geometri dengan prosentase 26%, anak mampu menciptakan bentuk bangunan dari balok yang lebih kompleks dengan prosentase 27%. Sehingga diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak.

Setelah ada tindakan pada siklus I, ternyata kreativitas anak meningkat lebih baik, dari pra siklus dengan prosentase 35%, setelah ada tindakan pada Siklus I menjadi 68% sehingga peningkatan kreativitas anak sekitar 33%. Peningkatannya dapat terlihat pada indikator berikut ini, meniru menyusun balok lebih dari 12 kubus dengan prosentase yang mencapai 54,5 %, menyusun berbagai bentuk dari balok-balok dengan prosentase mencapai 53,5%, menciptakan berbagai bentuk dari bentuk geometri dengan prosentase mencapai 55,5%, menciptakan bentuk bangunan dari balok yang lebih kompleks nilai prosentase mencapai 44,5%. Pada siklus I peningkatan belum sesuai dengan prosentase yang ditetapkan oleh peneliti.

Pelaksanaan siklus II dijalankan karena peneliti merasa tindakan sebelumnya belum mampu meningkatkan balok secara maksimal. Pada siklus II ini hasil yang dicapai pada setiap indikator kinerja adalah meniru menyusun balok lebih dari 12 kubus mencapai 70,75 %, menyusun berbagai bentuk dari balok-balok mencapai 71%, menciptakan bentuk dari berbagai bentuk geometri mencapai 69,25%, menciptakan bentuk bangunan dari balok yang lebih kompleks mencapai 62,25%. Peningkatan kreativitas anak dari siklus I sebesar 68% ke siklus II dengan hasil 88,5% telah terjadi peningkatan sebesar 20,5%.

Peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok

No	Tindakan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Besar Peningkatan
1.	Pra siklus ke siklus I	35%	68%		33%
2.	Siklus I ke siklus II		68%	88,5%	20,5%
Jumlah peningkatan					53,5%

Hal ini membuktikan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak. Dengan media permainan balok yang digunakan ini, maka anak akan termotivasi karena permainan ini terfokus pada bagaimana anak meniru, menyusun dan mencipta dengan berbagai macam bentuk balok atau bentuk geometri sehingga dapat tercipta sebuah bangunan atau bentuk yang diinginkan anak (Depdiknas, 2004). Dengan demikian fungsi dari permainan balok untuk meningkatkan kreativitas anak tersebut dapat tercapai dengan maksimal.

E. SIMPULAN

Dari keseluruhan pembahasan skripsi ini dapat disimpulkan sebagai berikut: dalam menerapkan permainan untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Bakti VI Kebakkramat melalui suatu permainan yaitu dengan permainan balok sebagai media pembelajaran, permainan ini berguna sebagai media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan peningkatan kreativitas anak.

Adapun prosentase peningkatan kreativitas anak dapat terlihat pada tercapainya indikator-indikator sebagai berikut :

- 1) meniru menyusun balok lebih dari 12 kubus 70,75%
- 2) menyusun berbagai bentuk dari balok-balok 71%
- 3) menciptakan bentuk dari berbagai bentuk geometri 69,25%
- 4) menciptakan bentuk bangunan dari balok yang lebih komplek 62,25%

Dari beberapa indikator di atas diperoleh hasil bahwa minat dan motivasi anak pada pembelajaran kreativitas anak melalui permainan balok mengalami peningkatan sebesar 53,5%. Anak tertarik pada permainan balok yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Anak terlihat lebih nyaman dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Asmani, 2011, *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis penelitian Pendidikan*, Jakarta, PT. Indeks

DepdikBud, 1992, *Petunjuk Penggunaan Alat Peraga TK*, Jakarta : Dirjen Dikdasmen

Depdiknas, 2004. *Main Pembangunan* : Dirjen PLSP

Eliyanti, Cucu. 2005, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta ; Depdiknas

Ismail. Andang. 2008, *Education Games*, Jogjakarta: Pro-U Media

Sanjaya, Wina, 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, Pustaka Media Group.

----- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI. No. 58 tahun 2009, tentang *Standar Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Widyasari, Choiriyah. 2011. *Kreatifitas dan Keberbakatan*, Surakarta: UMS